

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Batu menjadi salah satu kota di Jawa Timur yang wilayahnya sangat berpotensi dalam sektor pariwisata. Dapat dilihat dalam kurun waktu 2015 – 2019 jumlah wisatawan domestik dan mancanegara mengalami kenaikan jumlah pengunjung, bisa ditinjau dari catatan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur pada tahun 2015 wisatawan mencapai 2.253.016 sampai pada tahun 2019 jumlahnya menjadi 6.047.460 wisatawan.

Namun karena adanya pandemi jumlah wisatawan (1 tahun) terakhir mengalami penurunan. Dapat ditinjau dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur pada tahun 2020 jumlah wisatawan mencapai angka 1.898.837. Dengan adanya penurunan ini pemerintah berusaha menyediakan tempat terbuka bagi wisatawan untuk *refreshing* dan memulihkan kesehatan mental dan fisik.

Selain berpotensi menjadi wilayah pariwisata, Kota Batu juga menjadi salah satu wilayah yang memiliki potensi dalam bidang pertanian dan perkebunan. Pemerintah daerah Kota Batu memfokuskan Kota Batu menjadi Kawasan Agropolitan. Pemerintah juga mengupayakan agar terwujudnya Kawasan Agropolitan di Kota Batu dengan cara mengembangkan desa-desa menjadi daerah wisata berbasis ramah lingkungan.

Salah satu desa yang berusaha dikembangkan oleh pemerintah daerah yaitu Desa Sumberejo. Desa Sumberejo sendiri akan dijadikan sebuah desa yang menerapkan kawasan Edu wisata. Menurut Prapiene & Olberkyte (2013: 149) wisata edukasi yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama kegiatan perjalanan untuk mendapatkan pengetahuan dan kompetensi yang dilakukan melalui praktik. Sedangkan menurut Brent Ritchie (2009 dalam Sharma,2015:2) wisata edukasi lebih menekankan pada kegiatan wisatanya, dimana aspek keindahan daerah lebih dominan. Melakukan kegiatan wisata

tersebut wisatawan bisa mempelajari hal penting, seperti pengetahuan atau ketrampilan baru.

Sehubungan dengan kawasan Edu wisata, potensi yang dimiliki Desa Sumberejo berupa pertanian hortikultura, seperti brokoli, selada, seledri, mawar dan sebagainya. Potensi dari Desa Sumberejo tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu daya tarik wisatawan untuk lebih mengenal berbagai macam-macam tanaman, mulai dari pembibitan hingga memanen hasil pertanian. Selain berpotensi dalam wisata petik sayur, pengolahan limbah pasca panen dengan sentuhan teknologi akan menjadi salah satu daya tarik wisatawan agar dapat mengolah limbah organik menjadi sangat bermanfaat.

1.2. Identifikasi Masalah

1.2.1. Masalah judul – tapak

Kota Batu sendiri merupakan kawasan Agropolitan. Dimana kawasan ini sangat cocok dengan judul objek rancangan yang diangkat. Pemilihan tapak ini sendiri merupakan salah satu desa yang memiliki hasil panen sangat melimpah.



Gambar 1. 1 Peta Desa Sumberejo

Sumber : Google Earth, 06/01/2022

Kriteria pemilihan tapak pada objek perancangan ini, yaitu:

- a) Fungsi bangunan sebagai tempat wisata pembelajaran, maka pemilihan lokasi berada pada pengembangan Bagian Wilayah Kota (BWK) I, yang diperuntukkan sebagai kawasan utama pengembangan pariwisata dan jasa penunjang akomodasi wisata daerah pengembangan pertanian.
- b) Mengembangkan kawasan wisata berbasis edukasi dengan memanfaatkan potensi alam dan ramah lingkungan yang sebagian besar berupa lahan pertanian sangat cocok dengan konsep rancangan desa petik sayur.
- c) Terletak pada daerah yang memiliki sifat lahan berkontur sehingga sesuai untuk lahan pertanian dengan sungai sebagai penyediaan air irigasi.
- d) Terletak pada pintu masuk utama menuju Desa Sumberejo dari arah pusat Kota Batu dengan infrastruktur jalan beraspal, sehingga lebih mudah diakses oleh wisatawan.
- e) Terletak dekat dengan area Central Business District di Kota Batu.

1.2.2. Masalah judul – tema

Perancangan kawasan wisata edukasi di Desa Sumberejo berdasar pada potensi desa berupa pertanian serta permasalahan desa berupa limbah organik. Dalam rancangan kawasan wisata yang berbasis edukasi tersebut tentunya didominasi oleh penggunaan lahan pertanian sebagai daya tarik utama wisata edukasi dan petik sayur-buah. Selain itu, wisata edukasi pengolahan limbah berbahan dasar dari limbah hasil panen pertanian setempat.

Tema arsitektur hijau dinilai sangat cocok dengan judul obyek rancangan. Terdapat beberapa kriteria untuk Arsitektur Hijau pada kawasan, yaitu:

1. Peningkatan ekologi lahan menyangkut keserasian dan menjaga ekosistem lingkungan

2. Memperhatikan pergerakan dan konektivitas
3. Manajemen dan konservasi air, bentuk upaya penghematan sumber energi
4. Mengurangi dampak negatif limbah padat dan material
5. Strategi kesejahteraan masyarakat sebagai sarana kegiatan
6. Bangunan dan energi saling berhubungan untuk menciptakan kawasan yang ramah lingkungan
7. Inovasi pengembangan dan inovasi

1.2.3. Masalah tema – tapak

Kota Batu terletak pada kaki dan lereng pegunungan yang berada di ketinggian 680-1.200 mdpl. Kondisi topografi yang berupa pegunungan dan perbukitan menjadikan Kota Batu memiliki suhu rata-rata 15-19 derajat Celcius dengan kelembapan udara berkisar antara 75-98% serta rata-rata curah hujan 298 mm/bulan. Hal ini menjadikan Kota Batu termasuk dalam iklim tropis lembab berudara sejuk dengan intensitas matahari yang tidak begitu terik.

Keadaan iklim serta topografi ini sesuai dengan penggunaan tema arsitektur hijau dimana dalam prinsipnya memanfaatkan potensi alam sekitar. Arsitektur hijau menerapkan kawasan menggunakan bahan yang ramah lingkungan, serta mengurangi dampak negatif dari limbah padat.

Lingkungan sekitar tapak yang berupa lahan pertanian menuntut pembangunan kawasan wisata yang ramah lingkungan serta menyediakan area terbuka hijau sebagai salah satu aktivitas kegiatan masyarakat sekitar. Potensi serta identitas bangunan di sekitar tapak dengan penggunaan material setempat yang ramah lingkungan dapat dimanfaatkan dalam prinsip tema arsitektur hijau. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, penerapan tema arsitektur hijau pada kawasan wisata edukasi akan menjadi keterkaitan dengan lingkungan sekitar.

1.3. Rumusan Masalah

- a) Bagaimana agar dapat mendesain sebuah kawasan Edu wisata pada lokasi tapak terpilih di daerah berkontur?
- b) Bagaimana agar dapat memanfaatkan potensi Desa Sumberejo berupa hasil pertanian dan perkebunan?
- c) Bagaimana mendesain kawasan Edu wisata dapat menangani permasalahan hasil panen sayur yang overload dan dapat mengolah limbah sayur di Desa Sumberejo?
- d) Bagaimana kawasan Edu wisata dapat mewadahi tempat untuk melestarikan kebudayaan sekitar seperti permainan tradisional?

1.4. Tujuan Perancangan

Saat ini akibat dari hasil pertanian Desa Sumberejo hanya bergantung pada penjualan ke para pengepul. Belum terdapat cara lain yang digunakan untuk meningkatkan penghasilan para petani sayur selain dijual ke para pengepul. Potensi yang cukup besar pada bidang pertanian ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana wisata dan edukasi. Selain itu, belum terkelolanya limbah sayur dari hasil panen dengan baik, bisa menyebabkan permasalahan jangka panjang yang berdampak pada lingkungan sekitar. Dengan adanya kawasan Edu wisata ini diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai potensi desa dalam bidang pertanian serta dapat menuntaskan permasalahan limbah yang ramah untuk lingkungan dan bisa membawa keuntungan dan nilai positif bagi desa, petani, serta warga setempat.

Selain itu juga sasaran utama kawasan Edu Wisata Desa Sumberejo, yaitu terbentuknya pengembangan wisata edukasi berbasis agrowisata yang mencakup wisata petik sayur dan buah, pengolahan sayur dan buah menjadi *dry vegetable*. Wisata pengolahan limbah hasil panen menjadi pupuk cair dan padat non kimia. Selain itu ditambahkan beberapa fasilitas pendukung seperti perkemahan *outdoor* dengan konsep *glamour*, sentra kuliner dengan konsep *food garden* dapat menjadi daya tarik obyek rancangan. Dan terdapat arena edukasi permainan tradisional agar para pengunjung dapat melestarikan kembali kebudayaan yang semakin memudar.

1.5. Tujuan

- Dapat memanfaatkan potensi Desa Sumberejo yang berupa hasil pertanian dan perkebunan.
- Dapat mendesain tempat pengolahan hasil panen sayur dan buah yang terlalu overload dan dapat merancang tempat pengolahan limbah sayur yang tidak dapat digunakan.
- Dapat mewadahi dengan melestarikan kebudayaan sekitar yang berupa pelestarian permainan tradisional.
- Mendesain dengan menyelaraskan obyek yang akan dirancang dengan tema yang diangkat.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Terciptanya destinasi wisata baru yang dapat meningkatkan pendapatan daerah tersebut bagi pemerintah dan masyarakat.
2. Bagi para petani mendapatkan solusi inovatif dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami, dalam hal ini limbah pertanian hasil panen yang berlebihan.
3. Menciptakan rancangan kawasan Edu wisata yang ramah terhadap lingkungan dengan tetap mengedepankan mata pencaharian utama masyarakat sebagai petani.
4. Bagi masyarakat dan pengunjung dapat meningkatkan pengetahuan pada bidang pertanian dan dalam mengelola limbah hasil panen.

1.7. Metode Perancangan

Pada metode perancangan Desa Eduwisata di Sumberejo ini mengambil jenis metode grassbox. Glassbox sendiri merupakan konsep perancangan yang dibutuhkan oleh seorang arsitek untuk berfikir secara logis dan rasional pada hasil konsep rancangan.

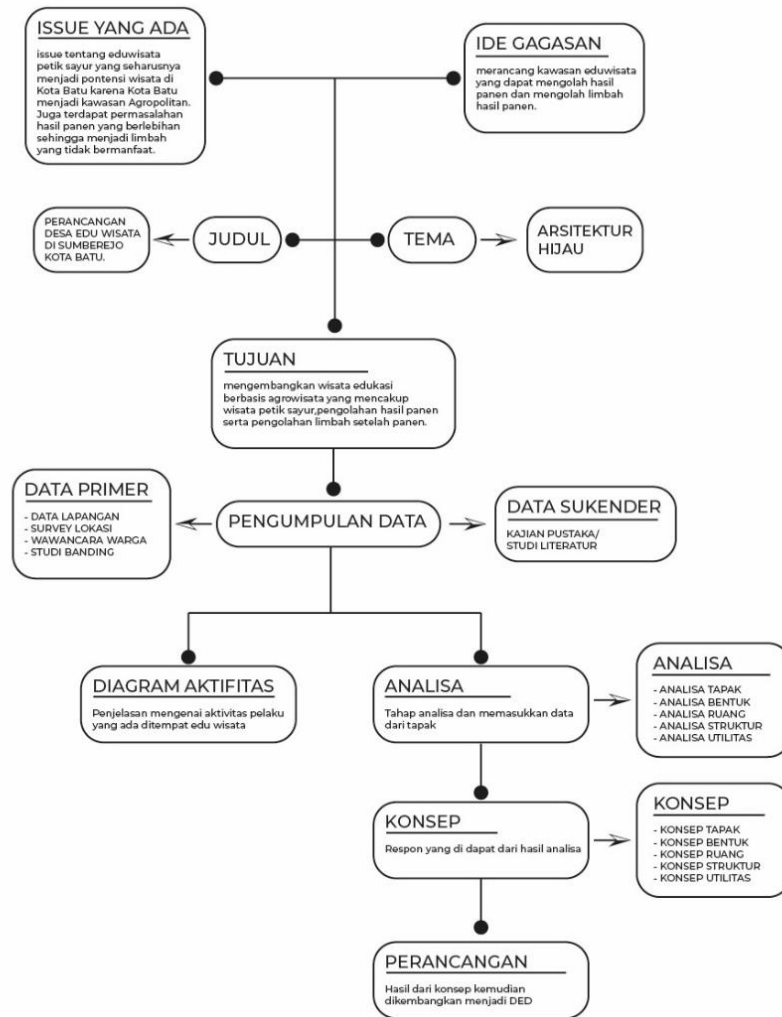


Diagram 1. 1 Metode Perancangan

Sumber: Data Pribadi, 2022